

LE SCENOGRAFIE DI GUY HENDRIX DYAS

L'illustratore dell'iper reale

A cura di Gianluca Dentici

Un corpo, simile a una goccia di sangue, cade nella mente di un assassino, ma prima di essere frantumato si libera nell'aria e si posa leggermente sul terreno. Questa è la vivida immagine di un eccentrico autore di strip-cartoon che non lascia dubbi sul bizzarro mondo inventato da Guy Hendrix Dyas. Il reale e l'ultrareale si fondono insieme e sono il marchio di fabbrica di questo illustratore, che è diventato uno dei più originali scenografi cinematografici contemporanei.

Nato in Inghilterra, ma formatosi artisticamente in Giappone come designer industriale per la Sony Corporation, questo post-punk dai capelli biondi irti e dall'eterna giacca di pelle, è un piccolo genio della matita. Non a caso, dopo aver vissuto qualche anno nel paese del sol levante, ha avuto l'onore di essere riconosciuto come uno dei migliori scenografi cinematografici a livello internazionale.

Le sue opere sono così brillanti che sono tuttora esposte al museo Wakita di Tokyo, alla galleria Tanashima e al Design Museum di Londra. Un fatto che non è sfuggito al personale di industrial Light and Magic (il centro per gli effetti speciali fondato da George Lucas) che, sempre alla ricerca di nuovi talenti, ha convinto Hendrix Dyas a unirsi al suo team artistico come direttore artistico. Non è mai stata fatta una scelta migliore. La creatività di Hendrix Dyas è ora a disposizione di Hollywood con effetti sorprendenti. Il talento dell'illustratore ha creato sfondi e soluzioni sempre delicatamente in bilico tra conscio e inconscio, fantasia e realtà. Basta vedere come ha realizzato l'attacco aereo ultra-reale a Pearl Harbor.



La sequenza vista attraverso lo story board sembra un cartone animato di prima categoria, mentre quella realizzata per lo schermo si avvicina a un perfetto videogioco di fantascienza. Oppure come ha ricreato la falsa realtà (o realtà solo immaginata) del personaggio di *Vanilla Sky* che, indossando una maschera totalmente impersonale, attraversava la verità della sua esistenza. Il parallelo tra realtà e ultra-realtà è quindi sempre presente. Combinazioni (o contraddizioni) che sono molto apprezzate dal pubblico e che alimentano l'immaginazione di Hendrix Dyas. Solo lui ha saputo riscrivere (pardon, ridisegnare) quel Medioevo altamente tecnico nella nuova versione del *Pianeta delle scimmie* di Tim Burton. L'incontro tra i due è stato a dir poco esplosivo anche se, purtroppo, era praticamente impossibile superare il film originale con Charlton Heston.

Tuttavia, la fantascienza è un nuovo punto di partenza per la sua matita magica. E così, con grande ingegno, ha iniziato a lavorare per ricreare il futuro di *X-men 2* e l'ultra-realtà (ancora quella) di *Matrix - Reloaded*, che probabilmente sarà il blockbuster di questa stagione. Ma non è tutto: attualmente sta collaborando con quel pazzo visionario di Terry Gilliam, con il quale sta sviluppando la realtà fiabesca dei fratelli Grimm, con tutto il loro armamentario di follia, orrore e poesia.



Come fa un illustratore a diventare un production designer?

L'illustrazione è uno dei tanti trampolini di lancio che ho utilizzato per imparare l'arte del Production Design. Dopo aver conseguito un master in design presso il Royal College of Art di Londra, sono stato immediatamente assunto dalla Sony Corporation di Akio Morita per far parte del suo team di design di Tokyo. I tre anni che ho trascorso lavorando esclusivamente in Giappone sono stati importanti per la mia formazione. Il design industriale, soprattutto a livello internazionale, è un ambiente che richiede un ritmo serrato, in cui dovevo non solo essere molto creativo giorno per giorno, ma anche mettere in preventivo i miei progetti e seguirne la produzione, un'abilità che è essenziale nel cinema. Quando mi sono trasferito in America, le mie abilità di illustratore mi hanno permesso di iniziare a lavorare nell'industria cinematografica e ho lavorato inizialmente nel reparto artistico come illustratore di concetti, finché non sono diventato più "pratico" come direttore artistico e ho potuto partecipare alla costruzione del set. Lavorando come illustratore ero in costante contatto con un'ampia varietà di registi e talentuosi designer di produzione ed ero in grado di passare rapidamente da un genere cinematografico all'altro. In un certo senso, ho avuto il privilegio di poter imparare dai migliori nel mio campo... Attraverso una singola opera d'arte ho cercato di catturare l'essenza di ogni scena e del suo design di produzione. In quel periodo devo aver creato centinaia di dipinti che venivano utilizzati come istantanee di ciò che poi si sarebbe visto nei film.

La sua esperienza nel campo del design ha indubbiamente influenzato il suo lavoro. Le sue sofisticate scenografie spesso incorporano elementi di fumetti. Come mai?

Inizio sempre il processo di progettazione con degli schizzi, permettendomi di mettere su carta il maggior numero possibile di idee istintive senza mai censurarmi. Di solito lascio per un secondo momento le

preoccupazioni relative alla forma, alla praticità o alla funzione, perché spesso ostacolano le idee veramente buone. Grazie a questo modo di lavorare, di solito incorporo elementi provenienti da un'ampia varietà di fonti.

Le influenze delle belle arti entrano continuamente nei miei disegni. Il forte stile fumettistico del mio lavoro attuale è dovuto soprattutto ai tipi di film a cui ho avuto l'opportunità di lavorare finora. Essendo inglese, non sono cresciuto con una dieta a base di fumetti come la maggior parte dei bambini americani. E il più delle volte faccio riferimento a opere di architetti, pittori e scultori piuttosto che alle opere d'arte presenti nei fumetti. Detto questo, credo che i fumetti, come qualsiasi altra forma d'arte creativa, siano una meravigliosa fonte di ispirazione. Gli artisti che li scrivono sono estremamente talentuosi e la lettura dei fumetti può essere una preziosa lezione di cinema e design. Le inquadrature insolite, gli schemi di colore drammatici e l'illuminazione delle opere d'arte sono estremamente affascinanti e prima di occuparmi della scenografia del sequel di *X-Men*, ho letto il maggior numero possibile di fumetti originali degli *X-Men*. Sono stato particolarmente ispirato dal lavoro dell'artista Alex Ross, che ho trovato molto cinematografico. La maggior parte dei fumetti sono come sofisticati storyboard e questo è ciò che rende la traduzione da un medium all'altro un successo.

***The Cell* aveva una forza visiva stupefacente. Per quanto riguarda la tavolozza, come le è venuta l'idea di colorare l'inconscio? Perché il netto contrasto tra rosso e nero? Immagina davvero il "covo del male" in questo modo?**

Il nostro regista Tarsem è l'incredibile visionario che sta dietro a questo film unico nel suo genere ed è un acclamato regista di video musicali che è una specie di leggenda nel mondo commerciale. Quando abbiamo iniziato a lavorare a *The Cell* abbiamo dovuto creare due mondi distinti, quello reale e quello interiore dei personaggi. In qualità di uno dei direttori artistici del film, il mio compito era quello di concettualizzare con Tom Foden, il nostro designer di produzione, il mondo interiore in cui le emozioni e le sensazioni sono amplificate e ogni ambiente è surreale. Tarsem ci ha incoraggiato a dare libero sfogo alle nostre idee e ci ha fornito molti riferimenti fotografici dai quali ho creato numerosi dipinti e schizzi, sperimentando varie scenografie e schemi di colore.

Il soggetto estremamente violento del film ci ha costretti a trovare nuovi modi per esprimere l'orrore del male e, dato che la storia era basata sulla fantascienza, siamo riusciti a creare quello che abbiamo definito un "male splendidamente lussureggiante". Per ogni sequenza in cui il pubblico viene condotto in un'inquietante immersione nelle profondità della mente del serial killer, abbiamo progettato il set affidandoci innanzitutto alla nostra immaginazione e al suo illimitato immaginario. L'atmosfera cupa e ricca è stata creata utilizzando una tavolozza di colori predeterminata di ori e rossi e abbiamo lavorato a stretto contatto con la nostra costumista Eiko Ishioka (la costumista vincitrice dell'Oscar in *Dracula di Bram Stoker* del 1992) per intrecciare con cura colori simili o complementari in ogni set e costume. In *The Cell* abbiamo finito per costruire alcuni dei set più straordinariamente belli e, una volta mescolati con gli effetti visivi, sembravano definire perfettamente la psiche dell'assassino, mostrando tutto, dai suoi traumi infantili alle sue manie, fantasie e feticci. Anche il meraviglioso lavoro di Paul Laufer, il nostro direttore della fotografia, è stato determinante nel creare il tipo di effetto chiaroscurale che si vede nel film.

Il film di cui sopra, pur essendo un thriller adrenalinico, aveva però il ritmo e il passo di un videoclip. Le sue scenografie hanno portato avanti questa idea. Quanto contribuiscono la selezione dei colori e la scenografia al successo di un videoclip?

Da anni ormai la scenografia dei videoclip musicali è importante quasi quanto la musica stessa. Gran parte del lavoro svolto nei video musicali è fonte di ispirazione e mi piacciono soprattutto i lavori di FIORA SIGISMONDI, MARK ROMANEK e del regista francese MICHEL GONDRY. Personalmente, nella mia carriera ho seguito un percorso un po' più accademico e quindi non ho mai avuto l'opportunità di progettare un video musicale prima di entrare nel mondo del cinema, ma c'è sicuramente un'intera generazione di production designer, registi e altri artigiani che sono entrati con successo nel mondo del cinema grazie al loro lavoro su video musicali e spot pubblicitari di alto livello. Credo che funzioni così bene perché è un'ovvia palestra creativa e ogni video musicale permette ai designer di sperimentare rapidamente molte idee. I video musicali sono un'opportunità per provare molti stili diversi e osare cose nuove. Ecco perché molte grandi idee nascono in questo campo e vengono poi riciclate nel cinema e nella moda.

Ricreare il futuro di *X-Men* deve essere stata una bella sfida. Tuttavia, non avete cercato di attenervi alla storia originale del fumetto. Perché? Qual è stata l'idea di partenza?

I personaggi principali del film degli *X-Men* derivano dai fumetti originali, ma il film stesso non è molto fedele ad essi in termini di design. Questa è stata una scelta stabilita fin dall'inizio dal nostro regista Bryan Singer, noto per il suo acuto senso del realismo e per il suo film rivoluzionario del 1992 *I soliti sospetti*. L'interpretazione di Bryan degli *X-Men* è molto riuscita in quanto vuole cercare di renderli il più realistici possibile. Per questo motivo mi è stato chiesto di progettare gli oggetti in modo che sembrassero altamente tecnologici e fantascientifici, ma che non attirassero necessariamente l'attenzione. È stato un esercizio di design interessante per me, perché ho dovuto creare ambienti e oggetti di scena molto più sobri di quelli che mi vengono richiesti di solito per un film di questo genere. Con *X-Men*, Bryan voleva che fossi il più realistico possibile nella mia interpretazione del look del fumetto, soprattutto per dare un senso di credibilità al film. Dopotutto, la storia del film è ambientata in un futuro molto prossimo, al massimo tra cinque anni.

Gli *X-Men* originali sono apparsi prima che il cyberpunk entrasse in scena. Quanto il cyberpunk ha influenzato il suo modo di progettare il futuro e continuerà a farlo nei progetti futuri, visto che questo genere di fantascienza è in circolazione da tempo?

Non so bene cosa sia il Cyberpunk. Ma certamente ogni cambiamento culturale o nuova tendenza che si presenta influenza il mio lavoro. Nuove tecnologie e scienze, nuovi materiali, ecc... tutto ciò aiuta a realizzare progetti migliori.

Lei ha lavorato anche a *Matrix - Reloaded*. Com'è stato lavorare su un'ipotetica realtà generata al computer? Secondo lei cosa rende il mondo di *Matrix* così affascinante e inquietante?

È stato un vero privilegio lavorare per Larry e Andy Wachowski e per il loro scenografo Owen Patterson. Sono registi che sanno esattamente cosa vogliono e hanno un approccio molto diretto al processo di progettazione. La maggior parte dei disegni del film deriva dal lavoro del fumettista Geoff Darrow e i registi sanno che per un film visivamente ricco e complesso come *Matrix* è necessario prevedere un'enorme quantità di tempo di pre-produzione e lavorare con molti artisti di vari settori. Sono stato assunto da loro nelle primissime fasi come illustratore concettuale e ho disegnato alcuni nuovi ambienti e navi che saranno presenti nei nuovi sequel di *Matrix*. Nel disegnare *Matrix* mi sono mantenuto molto in linea con lo stile del primo film e credo che uno dei motivi per cui il mondo di *Matrix* ci affascina così tanto sia perché esplora così bene l'idea di una realtà virtuale, offrendo al pubblico un'esperienza nuova ed eccitante e al tempo stesso un nuovo terreno tecnologico.

Dal trailer e dai filmati disponibili, si ha l'impressione che *X-Men 2* non si discosti molto dall'originale. Quanto è diverso il sequel in termini di scenografia?

Il primo film degli *X-Men* è stato un grande successo al botteghino negli Stati Uniti e John Myhre, lo scenografo del primo film, aveva creato un'ambientazione perfetta. Il modo in cui *X-Men 2* mi è stato presentato dal regista era che sarebbe stato molto più cupo e ambizioso del primo film; quindi, con questo è arrivata l'enorme responsabilità di creare un mondo degli *X-Men* molto più ampio di quello visto nel primo film. La sfida principale nella progettazione di un sequel è quella di rimanere fedeli all'aspetto stabilito nel primo film, pur espandendo l'universo a sufficienza per ospitare una storia completamente nuova. In un film di questo genere, i miei compiti di designer vanno ben oltre le scenografie e gli oggetti di scena, poiché supervisiono anche lo sviluppo di nuovi personaggi e di alcuni dei loro costumi e trucchi per gli effetti speciali.

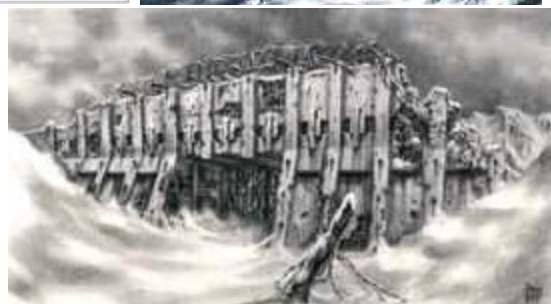
In generale, la gamma di progetti di questo film è piuttosto sorprendente e abbiamo costruito una grande varietà di set. Alcuni erano molto tradizionali, come la casa di Xavier, un'elegante villa Craftsman, o la nostra replica esatta di una sezione della Casa Bianca a Washington D.C., mentre la maggior parte degli altri set erano molto più stravaganti e dovevano essere costruiti su uno dei più grandi palcoscenici del Nord America. Se si paragonano gli *X-Men* a molti altri supereroi famosi, ci si rende subito conto che le loro avventure non possono essere raccontate senza andare in una grande varietà di luoghi. Ad esempio, abbiamo trascorso diverse settimane di riprese nelle distese innevate delle montagne canadesi per riprendere alcune scene chiave che coinvolgevano il personaggio di Hugh Jackman, Logan. È questo che mi ha entusiasmato del progetto: è davvero stimolante per un designer lavorare a un film che ti permette di sperimentare una tale varietà di design.

***X-Men 2* presenta anche ambienti arredati in epoche diverse. Pensa che il futuro consisterà davvero nel riciclo del passato?**

Nel corso della storia, ogni nuova tendenza del design ricicla alcuni elementi e stili del passato. Penso che il futuro sarà più o meno lo stesso, vorremo sempre rivisitare il buon design e usare nuove tecnologie e materiali per creare versioni ancora più nuove delle stesse idee. Nell'interior design, oggi più che mai, le persone possono fare scelte eclettiche basate solo sui loro gusti personali. Negli *X-Men* ci sono più di nove personaggi principali e poiché ogni set si riferisce a un particolare personaggio e ai suoi poteri individuali, abbiamo dovuto utilizzare diversi stili architettonici per raccontare con successo la nostra storia. Ad esempio, il personaggio di Magneto, interpretato da Sir Ian McKellen, può controllare il metallo.



La replica di una sezione della Casa Bianca a Washington D.C.



XMEN 2 Regia di Bryan Singer, 2003. Sketch di Guy Hendrix Dyas

Questo impone i tipi di materiali da cui si può essere circondati in qualsiasi momento. È stata la prima volta che ho lavorato a un film in cui la scelta dei materiali per il design finale poteva influenzare direttamente la logica della trama della sceneggiatura! Ho attinto al mio retroterra nel design industriale per assicurarmi che fin dall'inizio tutto ciò che ho creato funzionasse sia nella storia che come set pratico. Per quanto riguarda gli stili di arredamento utilizzati negli *X-Men*, dovevano essere piuttosto eclettici perché credo che un set debba presentare ogni personaggio esponendo i suoi gusti, le sue abitudini e la sua personalità ancor prima che appaia. E sebbene gli *X-Men* siano personaggi di fantasia, ognuno di loro ha comunque una storia complessa a cui ho potuto attingere.

Perché i supereroi vanno sempre così bene al botteghino?

L'adattamento dei fumetti in film è una tendenza che si ripropone ogni pochi anni e di solito ha un certo successo. Tutti conoscono i personaggi principali, come Batman, Superman e Spiderman, e le nuove tecnologie degli effetti visivi permettono di fare grandi miglioramenti ogni volta che le loro emozionanti avventure vengono rivisitate in un nuovo film. C'è anche l'attuale successo dilagante dei videogiochi, che sembra legarsi perfettamente al mercato dei fumetti. Personalmente, mi piacerebbe vedere una maggiore varietà nel cinema americano di oggi, ma la produzione cinematografica è molto guidata dagli incassi e dalla demografia generale del "pubblico cinematografico". Il successo finanziario di un film al giorno d'oggi è guidato principalmente da un pubblico di ragazzi dagli 11 ai 18 anni, perché sono loro i principali frequentatori del cinema. È una fortuna per gli adattamenti dei fumetti, perché questo è anche il loro pubblico principale. Ma le tendenze vanno e vengono ogni pochi anni ed è importante porre una forte enfasi sulla qualità piuttosto che sul genere.

Quanto è importante l'elemento estetico nel suo lavoro? Da dove trae ispirazione quando inizia un nuovo progetto?

Nei film, i designer prendono costantemente in prestito idee da artisti contemporanei e io non sono da meno. Faccio molte ricerche personali quando inizio un nuovo progetto e spesso uso la fotografia e la letteratura come riferimento principale. Credo che per diventare un buon production designer si debba essere molto curiosi del mondo che ci circonda. Noto sempre tutto ciò che mi circonda e le mie inclinazioni artistiche mi spingono sempre a cercare la storia dietro ogni cosa! Come in un dipinto, per me i set più belli sono quelli in cui non si vede tutto. Quando si disegna bisogna sapere quando fermarsi e credo che sia lo stesso per la scenografia. È importante lasciare alcune cose all'immaginazione.

Per quale supereroe (o supereroi) le piacerebbe disegnare e perché?

I miei supereroi preferiti non sono quelli dei fumetti. Mi ispiro a personaggi tratti dalla storia, dalla letteratura e dalla mitologia. Ad esempio, mi sarebbe piaciuto realizzare il design di produzione di film come *Ben-Hur* o *Lawrence d'Arabia*. Sono questi i personaggi più grandi della vita che mi ispirano di più.

Se dovesse pianificare il futuro come sarà tra 100 anni, come lo vedrebbe? Che tipo di cose incredibili vorrebbe sognare?

Da un punto di vista progettuale penso che tutto sia possibile nel futuro, basta solo sognarlo. Tuttavia, da un punto di vista morale, credo che in futuro il design debba diventare molto più ecologico. Tutti gli edifici o i sistemi di transito che creeremo dovranno aderire alle leggi dell'eco-design e non utilizzare più materiali non rinnovabili e inquinanti. Dobbiamo imparare a riconnetterci al mondo naturale e diventare più attivi nel cercare di riprogettare il nostro futuro in modo più responsabile. Anche come scenografo sento di avere la responsabilità di cercare di trovare nuovi modi per ridurre gli sprechi nella costruzione dei miei set. Attualmente ci sono così tanti architetti e designer industriali che lavorano pensando all'ecologia, che è un peccato che i nostri governi non li incoraggino di più e non diano loro i finanziamenti necessari.

Lei ha vissuto e lavorato in Giappone; in che misura questa esperienza ha influenzato il suo lavoro?

Credo che quando mi sono trasferito in Giappone come giovane designer di 23 anni, non ero in genere preparato allo shock culturale iniziale. Tokyo era così lontana dal pittoresco villaggio del Devon in cui sono cresciuto, e la formalità e l'efficienza giapponesi erano così diverse da quelle che avevo sperimentato in Europa. Ma più che avere un'influenza creativa su di me o sui miei progetti, la mia esperienza in Giappone mi ha insegnato l'importanza del duro lavoro. In Giappone tutti lavorano sodo e c'è sempre la consapevolezza che il duro lavoro non merita ringraziamenti.

Come designer che lavorava all'interno del team di progettazione giapponese di Sony, ero sempre tenuto a rispettare le scadenze e in genere non erano ammessi errori. In genere avevo tra le due e le tre settimane per realizzare un progetto, ma potevo lavorare su sette prodotti contemporaneamente. Questo creava una certa pressione che, a posteriori, è stata un ottimo allenamento per l'industria cinematografica e per la moltitudine di compiti che il production designer deve svolgere ogni giorno.

Ha mai pensato di creare dei set Manga?

In passato mi è stato chiesto di lavorare a delle animazioni, ma in qualche modo i progetti non hanno suscitato il mio interesse. Naturalmente, vivendo in Giappone, ho avuto modo di conoscere tutte le brillanti animazioni Manga e ho persino accumulato una vasta collezione personale di alcune delle mie preferite. L'anno scorso ho visto quello che ritengo uno dei migliori lungometraggi d'animazione che abbia mai visto, *Spirited Away* di Hayao Miyazaki. La storia è meravigliosamente originale e l'opera d'arte e il design sono eccezionali; l'intera esperienza mi ha profondamente commosso. Miyazaki è un artista con una voce unica e se avessi l'opportunità di lavorare a una delle sue animazioni lo farei al volo.

Gli effetti speciali stanno diventando sempre più parte integrante del design della produzione. Pensa che gli effetti digitali finiranno per prendere il posto del tradizionale approccio "pratico" alla scenografia?

Non credo che gli effetti digitali e gli ambienti generati al computer prenderanno il posto della scenografia tradizionale, ma sicuramente semplificheranno molti dei nostri compiti di progettazione e costruzione delle scenografie. Troppo spesso sento i designer parlare di effetti digitali con timore, quando in realtà si tratta solo di un nuovo software per computer e le buone capacità di scenografia sono ancora alla base del lavoro. I production designer, gli art director e gli scenografi dovrebbero accogliere l'era digitale a braccia aperte, perché è solo un altro grande strumento. La collaborazione con il reparto degli effetti visivi è fondamentale per i designer di produzione, non solo per facilitare il processo di produzione cinematografica, ma anche per garantire che i progetti vengano portati a termine. Il processo digitale ha bisogno del contributo del designer di produzione e non è più possibile costruire semplicemente i set per le riprese e poi andarsene, perché ciò influirà sull'aspetto finale del film. Fortunatamente ho lavorato per un paio d'anni come art director presso la società di effetti di George Lucas, la ILM, e oggi sono in grado, come production designer, di dipingere le mie versioni grezze dei compositi digitali. Questo mi permette di seguire i miei progetti e migliora la comunicazione tra il reparto artistico e il reparto VFX.

Oltre ai soggetti di fantascienza (consulente visivo per *A Sound of Thunder* e *Battlestar Galactica*) ha appena iniziato a lavorare a un progetto di Terry Gilliam, *The Brothers Grimm*. Può darci un'anteprima di questi film?

A Sound of Thunder è un film basato sull'omonimo racconto di Ray Bradbury. Sono stato assunto all'inizio della pre-produzione per creare alcune delle immagini chiave del film. Questo progetto è stato molto interessante perché in seguito mi è stato chiesto di partecipare a molte riunioni di sceneggiatura e ho avuto l'opportunità di implementare molte idee di design di produzione direttamente nelle note di sceneggiatura. Come production designer credo che sia importante creare il maggior numero possibile di momenti visivi memorabili e spesso l'aspetto più piacevole del mio lavoro è che ogni nuovo progetto mi porta un rinnovato senso di scoperta. Qualche mese fa ho iniziato a lavorare con Terry Gilliam a un film su Jacob e Wilhem Grimm e le loro famose fiabe Grimm. Ho capito subito che, sotto la brillante regia e guida di Terry, mi sarei trovato di fronte a qualcosa di meravigliosamente originale. La maggior parte della storia si svolge in un piccolo villaggio del XIX secolo al confine con una foresta magica e, anche se siamo ancora nelle prime fasi di disegno e progettazione, è un momento esaltante. Terry è un artista di incredibile talento e tra lui e me abbiamo già accumulato un bel po' di opere d'arte originali!

THE BROTHERS GRIMM



Marbaden Village



Marbaden Village set in costruzione - photo by D. Arcadio

Conversazione con Guy Hendrix Dyas

a cura di Gianluca Dentici

Ci racconta come ha avuto a che fare con Terry Gilliam e con la scenografia de *I fratelli Grimm*?

Ho incontrato Terry subito dopo aver terminato *X-Men 2* e devo essere stato in una lista di designer di produzione che voleva incontrare per *The Brothers Grimm*. I film di Terry sono tra i miei preferiti, quindi sapevo che avere l'opportunità di lavorare con lui sarebbe stata un'esperienza unica nella vita. Ricordo ancora l'impatto di aver visto *Brazil* da studente durante una delle proiezioni al Royal College of Art di Londra. Era stato proiettato nell'ambito di una serie speciale di film intitolata "Grand illusions", ed è un capolavoro della cinematografia che mi ha davvero aperto gli occhi sull'arte del production design.

Ci descriva il suo rapporto di lavoro con Terry. Siete entrambi artisti che disegnano e si esprimono visivamente. Terry è stato anche un Production Designer; qual è stato il processo di progettazione del film?

Se devo essere sincero, all'inizio ero un po' nervoso all'idea di lavorare con un regista con una così vasta conoscenza dell'arte e del design. Non che abbia mai dubitato delle mie capacità, ma ho cercato di trarre il massimo beneficio dall'esperienza di Terry come designer. Molto rapidamente abbiamo sviluppato un linguaggio visivo per il film, e per tutto il tempo ho avuto la sensazione che fossimo sulla stessa lunghezza d'onda, il che è un'esperienza molto bella per un designer di produzione e per un regista, ne sono certo. Terry è molto concreto, ha un'energia infinita e un incredibile senso dell'umorismo, un modo tutto suo di vedere le cose. È un maestro nel far emergere la creatività di tutti. Durante la prima fase di sviluppo de *I fratelli Grimm* ero a Londra e lavoravo nell'ufficio di Terry: è stato allora che ho avuto più tempo per fare schizzi, ricerche e mettere su carta molte delle nostre idee.

Quando ha fatto ricerche sui Fratelli Grimm e sul periodo storico del film, da dove ha tratto le sue influenze?

Poter girare nella Repubblica Ceca, dove l'architettura è così ben conservata, è stato un indubbio vantaggio per il reparto artistico e per questo motivo, quando Terry e io abbiamo esaminato le varie opzioni che avevamo per le riprese del film, Praga ci è sembrata il luogo perfetto. Abbiamo potuto trarre ispirazione dall'ambiente circostante e conservare molte delle idee di design che avevamo sviluppato a Londra. Avevamo cinque o sei enormi raccoglitori pieni di riferimenti fotografici, molte opere di pittori tedeschi del periodo romantico, come Caspar David Friedrich. La sua "Croce sulla montagna" e il suo "Albero dei corvi", dipinti intorno al 1820, sono stati fonte di ispirazione, non solo dal punto di vista del design, ma anche per quanto riguarda l'atmosfera, i cieli pesanti, i paesaggi umidi e gli orizzonti coperti di nebbia. Abbiamo anche cercato di emulare alcuni degli incredibili dettagli che si possono vedere nelle incisioni a inchiostro e nelle illustrazioni dei prolifici artisti Gustave Dore e Arthur Rackham. Entrambi hanno illustrato nel corso della loro carriera le fiabe dei Grimm e hanno colto l'essenza di ciò che volevamo per *I fratelli Grimm*. Una tavolozza di colori tenui e un forte senso di realtà tra gli elementi di pura fantasia della storia. Abbiamo fatto numerosi sopralluoghi e fotografato tutto, Terry ha anche filmato ogni luogo. A volte stavamo via per giorni, alla ricerca di paesaggi e strutture naturalmente interessanti. Alla fine, per motivi pratici, abbiamo dovuto costruire la maggior parte dei nostri set negli studi Barrandov, ma il tempo trascorso a osservare questi ambienti esistenti ci ha aiutato a creare set estremamente realistici. Molte delle scoperte fatte durante le giornate di esplorazione sono confluite nei progetti finali del film.

Per il film avete creato un'intera foresta sul palcoscenico, come avete fatto a realizzarla negli studi Barrandov, che per alcuni standard sono piuttosto piccoli?

I set della foresta sono stati una sfida enorme per il reparto artistico, nel senso che sì, i palcoscenici di Barrandov erano piccoli rispetto a ciò che ci serviva davvero. In realtà abbiamo iniziato pensando di girare le scene della foresta in una vera foresta nella campagna ceca. Ho viaggiato con Terry e Nicola Pecorini (direttore della fotografia) in varie foreste a poche ore da Praga e, sebbene fossero molto belle e avessero quella qualità magica che la nostra foresta doveva avere, sapevamo che non saremmo stati in grado di farle funzionare da un punto di vista pratico.

Terry e Nicola dovevano poter controllare l'illuminazione e le condizioni atmosferiche e una vera foresta avrebbe reso tutto ciò quasi impossibile. Molto rapidamente è stata presa la decisione di creare la nostra foresta sul palcoscenico e, per ovviare al problema dello spazio, abbiamo progettato le foreste su tre palcoscenici che erano uno accanto all'altro, permettendo loro di comunicare lasciando le porte aperte tra di loro. Questo accorgimento ci ha permesso di costruire un'estesa foresta finta e di pianificare riprese ininterrotte da un'estremità del primo palco fino all'ultimo. Ci ha anche permesso di girare le scene in cui gli attori sono a cavallo e attraversano la foresta.

Alla fine, è stato sorprendente vedere le distanze che siamo riusciti a fargli percorrere al galoppo. La costruzione del set della foresta ha richiesto centinaia di alberi veri, un mix di pini ad alto fusto e conifere più piccole, tutti distanziati tra loro, alcuni dei quali erano davvero raggruppati, quasi in modo innaturale per farli sembrare ancora più densi e claustrofobici.

In altre aree della foresta abbiamo utilizzato querce nodose, tanto più nodose e deformi quanto più aggiungevano consistenza e carattere alla nostra foresta. A causa del nostro budget limitato per la costruzione, non eravamo in grado di creare la maggior parte dei nostri alberi utilizzando stampi o alberi scolpiti, quindi abbiamo dovuto trovare un metodo più efficiente dal punto di vista dei costi. Così abbiamo scoperto che potevamo usare alberi più piccoli capovolti, in pratica usando le loro radici come rami! A volte li ricoprivamo di gesso e poi li lavavamo a pressione prima di applicare la pittura; funzionava benissimo. Era un modo immediato per ottenere un albero meravigliosamente stilizzato, molto simile a quelli disegnati da Arthur Rackham. Questa tecnica è stata una grande scoperta, perché sarebbe stato un crimine dover tagliare alberi veri, belli e antichi.

La foresta dovrebbe trovarsi di fronte al villaggio di Marbaden: come avete realizzato il passaggio dalla foresta del palcoscenico alle scenografie esterne?

Era una transizione che sapevamo di dover agevolare molto presto; quindi, quando abbiamo progettato il "Villaggio di Marbaden" nel backlot di Barrandov abbiamo incluso un'intera porzione del margine della foresta. Terry voleva davvero poter guardare dal nostro Villaggio e vedere in lontananza la foresta, mostrando tutto nel suo corretto contesto geografico. Per fare questo abbiamo dovuto in pratica costruire un paese nell'intero backlot. Dopo aver tracciato i perimetri del nostro villaggio, abbiamo creato un paddock lungo tutta

la parte anteriore. Abbiamo trasformato circa un acro di terreno piantando erbe e fiori selvatici fino al limite degli alberi della nostra foresta. Il bordo della foresta è stato poi creato piantando oltre 3.500 pini. Anche in questo caso, abbiamo cercato di essere responsabili utilizzando pini provenienti dalla Commissione forestale, in quanto si trattava di alberi destinati a essere utilizzati come legno da costruzione. Ogni albero è stato incastonato nel fianco della collina, sigillato con cemento che gli ha permesso di trattenere l'acqua e di durare per 6-7 mesi. Alla fine, abbiamo ottenuto un bordo della foresta molto convincente, con 4 strati di alberi.

Ci spieghi come è stato progettato e costruito il villaggio di Marbaden.

Anche se il film è ambientato nel 1810, il villaggio doveva essere più antico e teoricamente costruito diverse centinaia di anni prima. Abbiamo deciso di inventare una storia immaginaria per il villaggio e di collocare le sue radici nel Medioevo. Abbiamo immaginato che in origine il villaggio fosse circondato da un muro fortificato per proteggersi, ma che nel corso degli anni il muro si fosse sgretolato lasciando solo l'edificio d'ingresso che gli abitanti di Marbaden usavano ancora come strada principale. Tutti gli altri edifici sono stati studiati meticolosamente e hanno avuto funzioni molto specifiche. Dal punto di vista costruttivo abbiamo utilizzato tecniche di costruzione tradizionali, a volte le caratteristiche di un determinato edificio sono state esagerate per contribuire a creare l'atmosfera desiderata per le scene chiave e poi abbiamo fatto in modo che tutto sembrasse sempre umido e coperto di fango. Volevamo creare un ambiente pittoresco ma non romantico, qualcosa che sembrasse più legato alla realtà. Molti degli edifici del villaggio sono stati utilizzati come set esterni e interni. Anche se non sempre molto pratico, era un modo economico per ottenere il massimo dai nostri set. Avevamo la casa del fabbro, del macellaio e del fornaio. C'erano anche la casa di Angelika, la trapper, e un mulino. Per dare al villaggio un'ulteriore consistenza abbiamo scavato un ruscello che correva per tutta la lunghezza del backlot, abbiamo anche costruito passerelle e trapiantato vecchi salici. Sulla base dei miei schizzi iniziali per il villaggio e il margine della foresta, ci sono volute circa dodici settimane per costruire il set, utilizzando metodi di costruzione molto tradizionali in cui la troupe ceca eccelleva Terry e io avevamo scelto un'area del backlot da cui potevamo avere una visuale di 280 gradi e che non era mai stata costruita prima.

Sapevamo che costruendo i nostri set su questo terreno irregolare avremmo ottenuto l'incredibile skyline creato da tutti i tetti e dalla torre della chiesa. Abbiamo ingaggiato falegnami, carpentieri, scalpellini e intagliatori locali che ci hanno garantito un villaggio autentico.

Oltre al villaggio e alla foresta, quali sono stati gli altri set impegnativi che è stato necessario creare per I fratelli Grimm? Abbiamo creato un mulino ad acqua in scala reale e un tratto di fiume che lo costeggiava. Uno dei set che mi sono divertito a progettare è stata la Taverna di Karlstadt, una stanza sotterranea con archi bassi in alto e tre barili di legno giganti su un lato. Il progetto era incentrato sulla messa in mostra degli enormi barili e di questo bellissimo camino aperto alto due metri. Terry ha trovato una meravigliosa band ceca che ha suonato per noi nelle scene girate in questo set e ha dato vita al luogo.

Ci può spiegare meglio l'aspetto favoloso della torre e della camera della regina? Come è stata creata l'illusione dello specchio e delle stanze riflesse?

La torre di Charot e le rovine che la circondano illustrano un punto molto importante della storia nel film e dovevamo rappresentarle in vari periodi. In alcune scene tutto doveva apparire meravigliosamente ricco e nuovo, mentre in altre erano abbandonate e decadute, come se la foresta avesse recuperato nel corso degli anni il terreno che circondava la torre. La torre della regina è l'unica struttura rimasta nella foresta quando Wilhem e Jacob vengono portati nella radura della foresta. Ho fatto molti schizzi come concetti iniziali per la torre e più disegnavo più mi rendevo conto che l'aspetto migliore era quando le pareti verticali non erano perfettamente dritte e quando la lavorazione della pietra era incoerente e la cima era un po' sbilanciata. Come gli alberi che la circondano, la torre è molto stretta e si innalza verso il cielo, con una spirale verticale. Abbiamo rivestito i lati della torre con varie piante e radici, rampicanti e abbiamo persino piantato un albero in una delle fessure più grandi, a metà altezza, come se avesse messo radici lì. Abbiamo nascosto nidi di uccelli sul tetto e pezzi dei gargoyle sono stati staccati rendendoli quasi irriconoscibili. Come nella favola di "Raperonzolo", l'unico modo per accedere all'interno della torre era un'unica finestra in cima. Abbiamo cambiato di proposito la scala una volta arrivati al set interno, e tutto è stato progettato per sembrare molto più grande di quanto l'esterno lasciasse credere. Ho fatto vari schizzi per gli interni usando soffitti a volta gotici e abbiamo dipinto pannelli decorativi su misura da inserire negli archi che circondavano la stanza. C'erano aree incassate a intervalli uguali e una di queste è stata trasformata in cappella. Naturalmente la caratteristica principale del design degli interni era il grande specchio in cui appare per la prima volta Monica Bellucci. Era alto circa 3 metri e dopo alcune riunioni con Kent, il nostro supervisore dei Visual FX, abbiamo deciso che il modo

migliore per creare l'effetto "specchio" era quello di costruire fisicamente l'interno della torre due volte, collegandole attraverso la cornice dello specchio e mettendo semplicemente un vetro divisorio tra le stanze. Naturalmente questo significava che dovevamo fabbricare su misura tutti gli abiti, due volte. Terry ha fatto recitare agli attori le loro parti con i loro doppi che interpretavano le loro immagini riflesse nel set opposto. Quando Monica appare per la prima volta nel film, appare bellissima nel riflesso dello specchio, ma si suppone che abbia più di 500 anni e che nella realtà sembri un cadavere in decomposizione, quindi quando Monica recitava la sua parte da un lato dello specchio, Terry aveva un'altra attrice con un trucco completo da effetti speciali che la imitava dall'altro lato. Il risultato finale è stato convincente e magico e ha fatto risparmiare alla produzione molto tempo e denaro. Terry è bravissimo in questo tipo di risoluzione dei problemi, cerca sempre di risolvere una sfida nella sceneggiatura trovando una soluzione intelligente e pratica prima di ricorrere ai VFX o ad altri mezzi di post-produzione. Un'altra caratteristica molto bella di questo set è stato il letto della regina con i suoi materassi impilati, il nostro omaggio a "La principessa e il pisello".

Può dirci qualcosa di più sulla carrozza che ha progettato e costruito per il personaggio di Peter Stormare, Cavaldi?

La carrozza trainata da cavalli di Cavaldi è stato uno dei miei progetti preferiti per il film. Nella sceneggiatura Cavaldi era descritto come un tiranno oscuro e malvagio, lavora per il generale Delatombe e il suo compito principale è quello di torturare le persone. È molto orgoglioso e considera ciò che fa un'arte, quindi Terry e io abbiamo progettato un mezzo di trasporto che riflettesse questo aspetto. Avremmo potuto tranquillamente usare una carrozza qualsiasi e dipingerla di nero, ma il suo personaggio è così stravagante che abbiamo sentito che doveva essere qualcosa di più. A questo punto ho pensato di utilizzare alcune delle decorazioni che si usavano sulle carrozze funebri alla fine del 1800. Sono molto macabre, ma allo stesso tempo bellissime e avevano quella qualità di ostentazione che stavamo cercando. Proprio come qualcuno potrebbe usare al giorno d'oggi un'auto costosa e bella per mostrare la sua statura nel mondo, abbiamo pensato che Cavaldi sarebbe stato qualcuno che avrebbe usato la sua carrozza come un'implicita approvazione delle sue capacità come "torturatore" nominato da Delatombe, quindi il risultato finale è destinato a essere contemporaneamente bello e assurdo. Abbiamo seguito questa linea di pensiero anche per la progettazione della prigione di tortura del castello di Karlstadt di Delatombe.





Con un film così ricco e vario dal punto di vista visivo, come si fa a evitare di cadere in trappole come lo sfioramento del budget e il rispetto dei tempi?

I fratelli Grimm è sicuramente considerato un film dal budget elevato, ma sorprendentemente il budget del nostro reparto artistico non era così stravagante come qualcuno potrebbe pensare. Quando sono entrato a far parte del progetto, la Dimension Films non l'aveva ancora preso in carico e tutti noi lavoravamo nell'ipotesi che il nostro film avrebbe avuto un budget medio-basso con cui lavorare. Steve Bohan (il mio coordinatore della costruzione) e io abbiamo lavorato molto meticolosamente sulla sceneggiatura e abbiamo presentato un budget molto realistico ma estremamente limitato. Contavamo su cose come la possibilità di trovare una vera foresta in cui girare e di utilizzare il maggior numero possibile di location per ridurre i costi. Poi Matt Damon si è unito al nostro film e la Dimension è intervenuta e in pratica l'intero progetto si è trasformato in qualcosa di molto più grande, con richieste di set costruiti ecc. Ma il fatto è che a quel punto il budget del nostro dipartimento artistico era già stato bloccato; quindi, anche se il progetto era molto più grande, ci siamo ritrovati con la stessa troupe e le stesse risorse di prima. In un certo senso è stata una buona esperienza di apprendimento per me, perché ha dimostrato che quando si ha bisogno di fare qualcosa e non si hanno a disposizione tutti i soldi necessari, si trovano nuovi modi, anche se si finisce per dover aiutare a dipingere pezzi del set da soli nei fine settimana! Ogni giorno mi sembrava di cercare di spremere sangue da un sasso, ma il risultato finale era molto più gratificante. Come vi dirà chiunque abbia mai girato un film, gli eventi imprevedibili accadono sempre e per me avere un regista con l'esperienza e la tenacia di Terry ha fatto la differenza. È stata un'esperienza straordinaria.

ELIZABETH THE GOLDEN AGE

Note di Guy Hendrix Dyas



Illustrations Guy Hendrix Dyas. Photographers Greg Williams - Laurie Sparham.
Copyright: © 2007 Universal Studios. ALL RIGHTS RESERVED.

I dipinti di Turner sono stati una grande fonte di ispirazione per noi durante la pre-produzione e abbiamo cercato di catturare alcuni dei suoi cieli e delle sue atmosfere nelle nostre scene esterne di Londra. Questo è uno dei miei schizzi concettuali che mostra l'esatto posizionamento di Whitehall Palace sul fiume Tamigi. Questo concetto è stato utilizzato anche dal nostro team VFX per creare i dipinti opachi. (Guy Hendrix Dyas).

Stilisticamente, *The Golden Age* è la continuazione del film *Elizabeth* del 1998, un film in cui l'Inghilterra è ritratta come un luogo oscuro e infido. Elisabetta è già salita al potere, è maturata come monarca e politico e ha ispirato in infiniti modi le arti e la cultura del suo Paese. È un'epoca davvero affascinante perché l'Inghilterra non è ancora stata influenzata dalle arti dell'Italia e della Francia. Ci sono molti film che ruotano intorno a Elisabetta I e che ritraggono questo periodo; quindi, la sfida per noi è stata quella di riuscire a rimanere storicamente accurati e allo stesso tempo creare un look emozionante e originale.

La ricerca è molto importante quando si realizza un film d'epoca. Dipinti e incisioni sono stati fondamentali per creare una linea guida visiva per il reparto artistico. Shekhar Kapur e io abbiamo anche visitato molti dei grandi manieri dell'epoca e i loro musei e collezioni private. La sfida più grande nel cercare di ricreare l'Inghilterra elisabettiana è che non ne rimane molto oggi, almeno non nel suo stato puro e inalterato. Per dare spazio al nostro film abbiamo utilizzato alcune splendide location nel sud dell'Inghilterra, ma c'è sempre stato un certo lavoro da fare per riportarle indietro nel tempo e farle corrispondere esattamente allo stile dell'epoca. Anche le chiese e le cattedrali sono state quasi sempre aggiornate con l'architettura e gli elementi decorativi vittoriani.

Quando si utilizzano le location bisogna essere molto rispettosi: la maggior parte degli edifici sono tesori nazionali e non possono ospitare le scene più elaborate di un film. La nostra sceneggiatura richiedeva molti set e scenografie che non sempre potevamo permetterci; quindi, abbiamo cercato di trovare alternative intelligenti ogni volta che era possibile. La scena che si svolge nel cantiere navale spagnolo di Lisbona è stata girata quasi

interamente dietro una grande vela con la croce spagnola. Questo ha permesso alla macchina da presa di seguire la processione religiosa verso uno dei galeoni costruiti come parte della flotta dell'Armada spagnola, senza dover ricorrere a costose riprese in VFX. Per ricreare l'accampamento dell'esercito inglese a Tilbury abbiamo scelto le drammatiche scogliere di Brean Down, un punto di riferimento sulla costa del Somerset.

Abbiamo costruito un accampamento dell'esercito inglese e la tenda reale di Elisabetta su un promontorio di terra che si affaccia sul mare. È da qui che Elisabetta assiste alla battaglia dell'Armada e alla violenta tempesta che distrugge la flotta nemica. Durante le mie ricerche, mi sono imbattuto in una piccola scultura del XVIII secolo che mostra Elisabetta I e il re Filippo II mentre giocano a scacchi. Per molti versi, questa è stata la nostra ispirazione per la scena in cui Elisabetta discute con i suoi generali della minaccia dell'Armada spagnola in avvicinamento. Invece di avere tutti riuniti intorno a una mappa su un tavolo, come era stato originariamente previsto, abbiamo trasformato l'intero pavimento in una mappa a mosaico dell'Europa. Quando vediamo Elisabetta in piedi da sola sulla mappa dell'Inghilterra, simboleggia non solo il suo potere, ma anche la solitudine della sua posizione.



La nave di Sir Walter Raleigh, la *Tyger*, è stata una delle nostre costruzioni più grandi e la sfida principale è stata quella di riuscire a ridisegnare questa singola nave un numero di volte sufficiente a creare l'illusione di avere un'intera flotta. La *Tyger* è stata costruita interamente dalla nostra troupe sul palco H degli Shepperton Studios.

Era lunga circa 90 piedi ed era sollevata su un sistema cardanico. Il ponte principale era a circa 18 piedi da terra. Abbiamo basato tutti i dettagli, i colori e le verniciature sulle navi illustrate nell'albo Anthony della British Library.

Il *Tyger* rappresentava un nuovo tipo di nave da guerra in Inghilterra, più leggera, più facile da manovrare e più resistente alle intemperie rispetto ai grandi galeoni spagnoli. I dipinti di Turner sono stati una grande fonte di ispirazione per noi durante la pre-produzione e abbiamo cercato di catturare alcuni dei suoi cieli e della sua atmosfera nelle nostre scene esterne di Londra.



Ho creato delle illustrazioni per mostrare l'esatto posizionamento di Whitehall Palace sul fiume Tamigi. Il regno di Elisabetta rappresenta un'epoca di ricchezza e di governo ben organizzato in Inghilterra e John Dee è il suo consigliere di fiducia, un personaggio affascinante che ha dedicato la sua vita allo studio della scienza e dell'occulto.

Quando Elizabeth si reca da John Dee per chiedere il suo consiglio su questioni astrologiche e scientifiche, lascia simbolicamente il suo mondo per entrare nel suo. Per sostenere questa idea, in questo set abbiamo circondato Elizabeth di una moltitudine di oggetti magici e misteriosi, strumenti astronomici, lenti, collezioni di minerali e carte astrologiche. L'amicizia e la fiducia di Elizabeth in John Dee rivelano un lato di lei che non avevamo mai visto prima. Abbiamo costruito le scenografie delle stanze private di Elizabeth presso gli Shepperton Studios. In questi spazi condividiamo con Elizabeth i suoi momenti più intimi, le poche occasioni in cui può concedersi di essere meno formale e più vulnerabile.

Per la scena del bagno abbiamo creato 12 paraventi mobili con cornici scolpite in oro e tessuti trasparenti dipinti, attraverso i quali la luce soffusa e calda delle candele poteva risplendere. Il progetto della camera di vestizione di Elisabetta è una pura creazione da parte nostra, poiché normalmente gli abiti della Regina non sarebbero stati esposti in questo modo, ma piuttosto tenuti sigillati in grandi bauli di legno. Tuttavia, la moda di Elisabetta era così iconica e ammirata per l'abbondanza di ornamenti che volevamo esporla in modo da mostrare perché aveva influenzato tutta l'Inghilterra e si rifletteva in tutto, dall'architettura all'arredamento e ai tessuti.